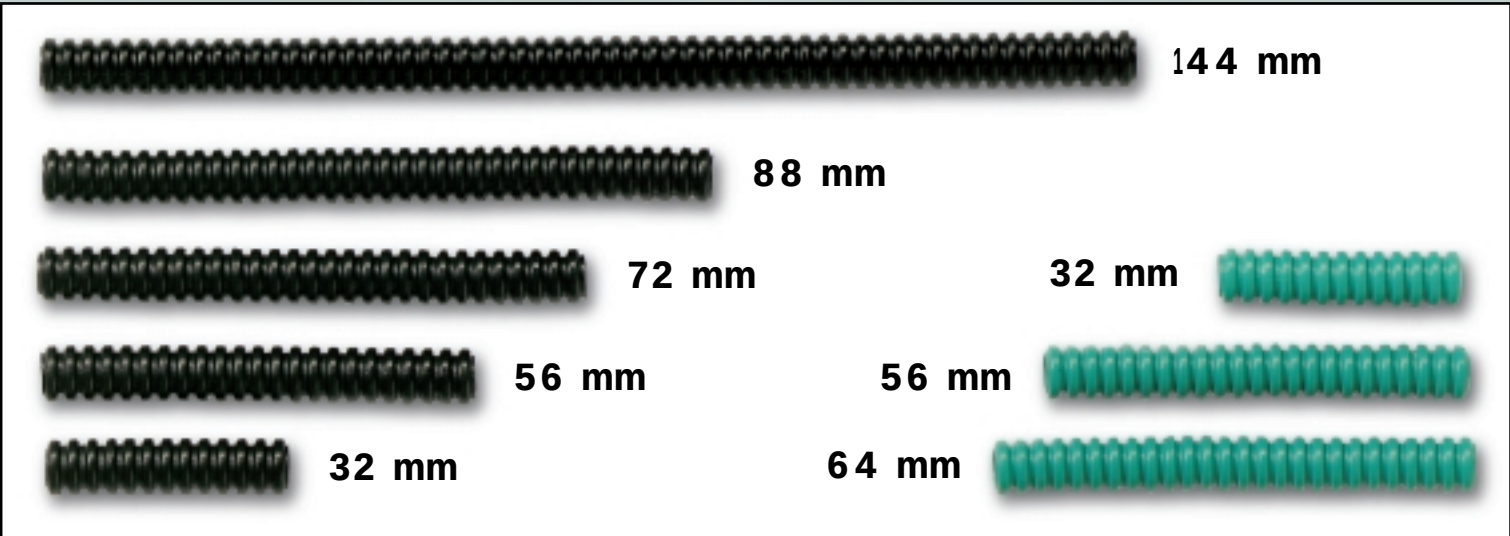
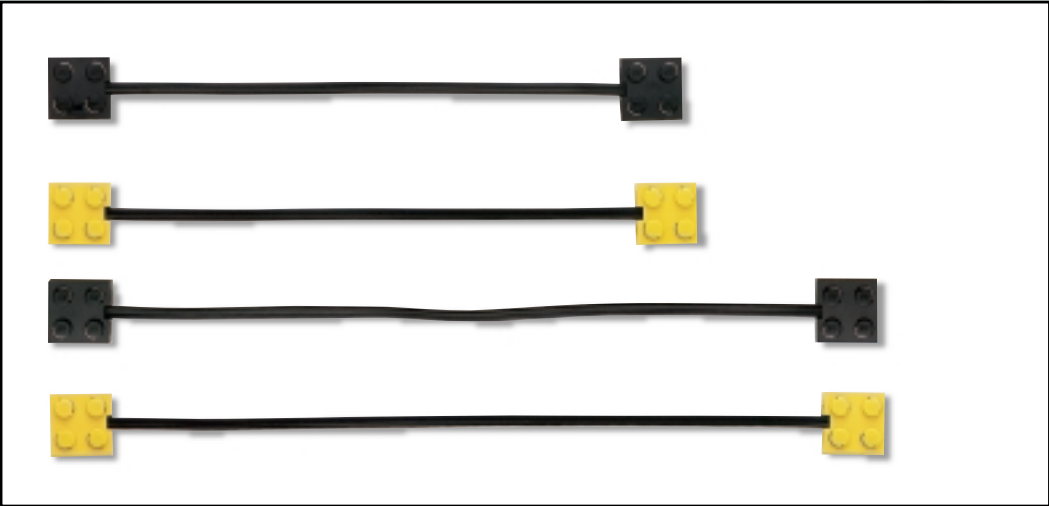
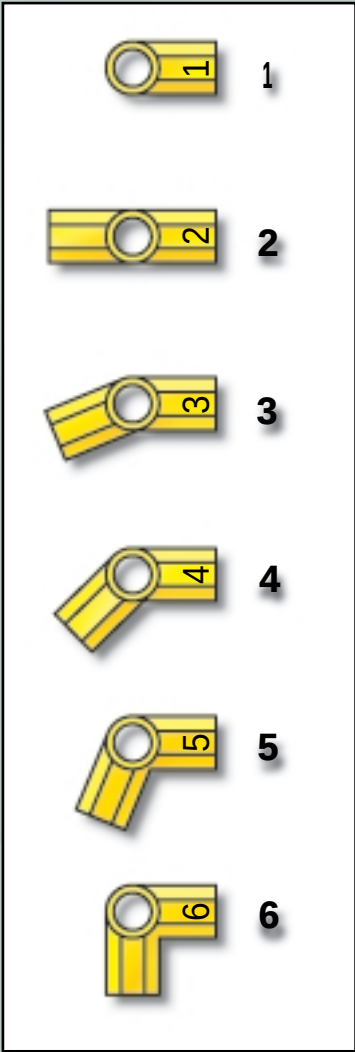
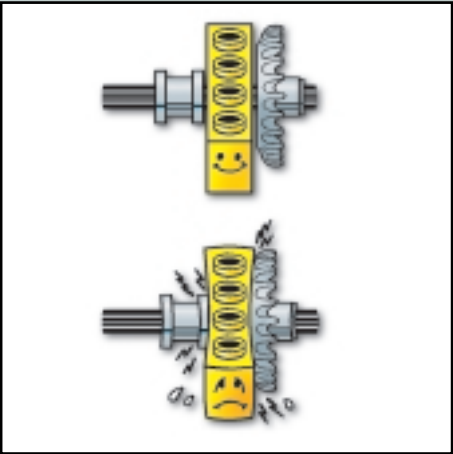
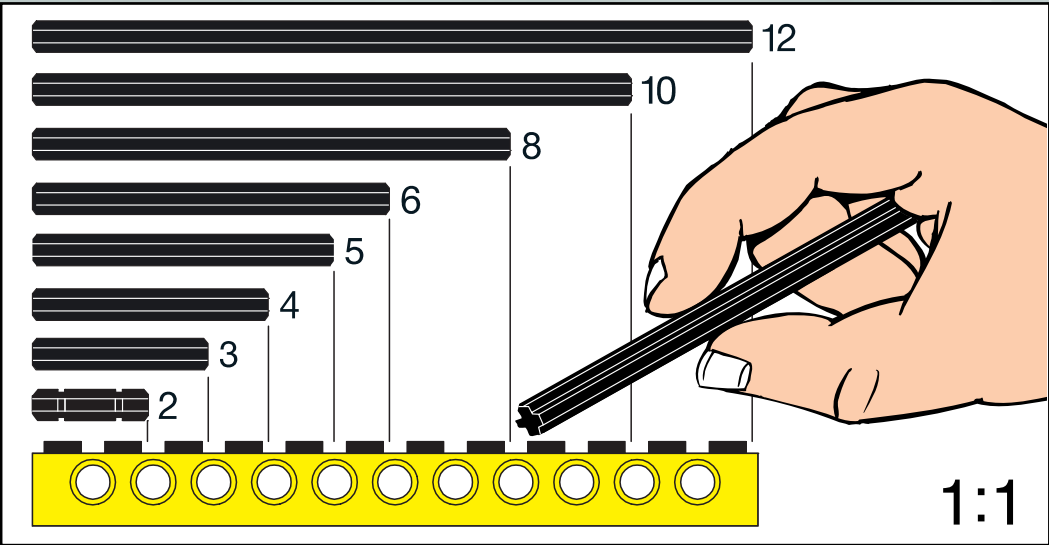




Technic

8482/8483





DK: Brugervejledning på side 4

N: Brukerveiledning på side 6

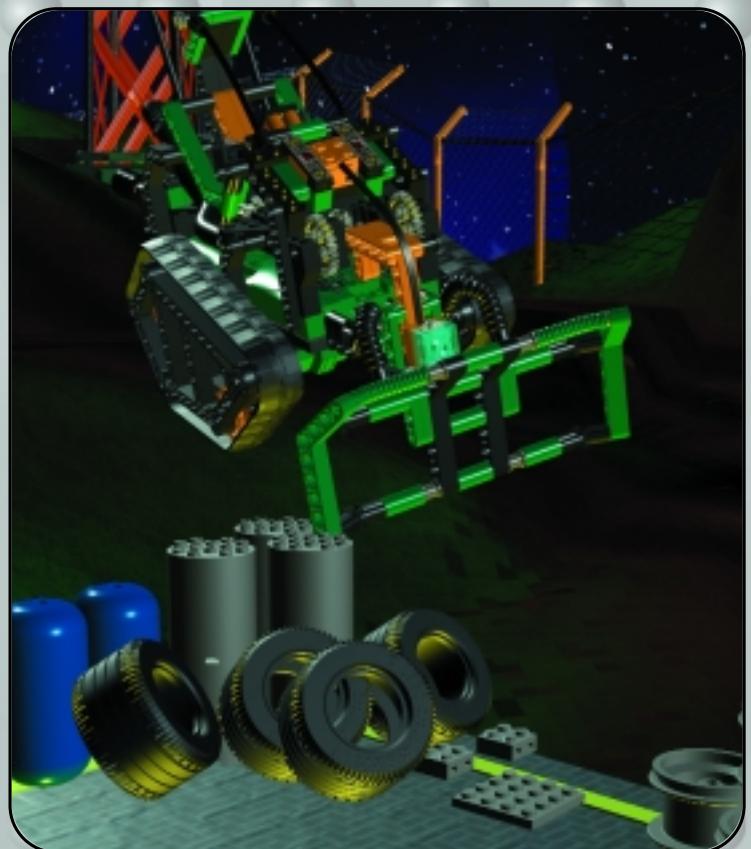
S: Användarhandledning på sidan 8

FIN: Käyttöohje oppaan sivulla 10

UK: Instructions on page 12

P: Manual do utilizador na página 14

E: Manual de instrucciones en la página 16



Velkommen til en ny LEGO® verden

Her i pakken finder du et edb program, som du kan bruge på din computer. Inden du starter med at læse om selve programmet, vil vi gerne fortælle om nogle af de juridiske regler, der gælder for computerprogrammer. Som med alt andet fra LEGO® Gruppen har vi også været meget grundige med udviklingen af computerprogrammet til dit nye LEGO TECHNIC sæt. Vi har brugt megen tid og indsats for at gøre programmet så godt som overhovedet muligt. Det har skullet leve op til de sædvanlige, høje kvalitetskrav for produkter fra LEGO Gruppen. Programmet er med andre ord værdifuldt – både for dig og for os.

Derfor er det også ifølge loven forbudt at kopiere edb-programmer. I den forbindelse er der 2 regler, du skal kende.

Første regel:

Du må gerne kopiere LEGO programmet til dig selv: Når du starter programmet, overføres en del automatisk til din computer. Hvis du har betalt for programmet eller i øvrigt fået det på lovlig vis, er den slags kopier OK. Du må også gerne tage en reservekopi af programmet, så du er sikret, hvis du skulle miste originalen. Hvis din computer er forbundet med andre computere, f.eks. gennem et lokalt netværk eller på Internettet, må du ikke lade andre brugere på nettet få adgang til programmet, og du må ikke lagre programmet og overlade til andre at kopiere det. Men I må selvfølgelig gerne være flere om at bruge programmet ved din computer.

Anden regel:

Når du giver spillet til en anden, mister du retten til selv at bruge det: Du må gerne give dit LEGO program til andre eller sælge det. Men hvis du gør det, må du ikke længere bruge de kopier af programmet, der fortsat måtte ligge på din computer. Loven forbyder udlån og udlejning af edb-programmet, så det må du heller ikke.

Udover disse regler bør du vide, at LEGO Gruppens varemærke ikke frit må benyttes. Varemærker er ikke blot ord. Det kan bl.a. også være symboler, design og et produkts udformning. F.eks. anser LEGO Gruppen LEGO klodsen for et varemærke. Selv om det ikke gælder altid, kan varemærker typisk kendes på, at der står ® eller ™ bagefter.

Der er flere oplysninger om de juridiske spilleregler på cd-rom'en. Oplysningerne kan du finde ved at følge anvisningerne på skærmen. Hvis har adgang til Internettet, kan du slå op på vores hjemmeside på <http://www.LEGO.com>, hvor der står mere om, hvordan man må bruge LEGO Gruppens varemærker.

CyberMaster indeholder en protokol, der er patent-beskyttet.

God fornøjelse med LEGO TECHNIC cd-rom'en.

Montering af hardware

1. Isætning af 9 volt batteri i tårnenhed

- Vend tårnenheden med bagsiden op. Tryk let på klappen og skub den nedaf.
- Isæt 1 stk. 9 volt batteri, som på billedet.
- Skub låget tilbage, til det siger klik.

2. Montering af antenner på tårnenhed

- Antennerne monteres i toppen af tårnenheden. Antennerne skrues på i urets retning.

3. Tilslutning af tårnenhed til din PC

- Ledningen sættes i forenden på bagsiden af tårnenheden.
- Ledningen, der er tilsluttet tårnenheden, tilsluttes nu en fri seriel port på din PC. Hvis seriel porten er med 9 ben, kan ledningen tilsluttes direkte. Hvis seriel porten er med 25 ben, bruger du den vedlagte konverter. Se billede 3b.

4. Isætning af 6 stk. 1,5 volt batterier

- Vend mobilenheden med bunden op. Tryk let på låget og skub til højre, som på billedet.
- Isæt 6 stk. 1,5 volt batterier, som på billedet.
- Skub låget tilbage, til det siger klik.

5. Montering af antenner på mobilenheden

- Din mobilenhed lægges med toppen op. Antennerne skrues på i urets retning.

Installation af software

Installér cd-rom'en i din computer og følg instruktionerne.

Hvis din cd-rom ikke supporterer "Autorun", klik på "Denne Computer" ikonet, og derefter på "Setup" ikonet.

Produkt- og produktsikkerhedsinformation

Når du leger med CyberMaster, skal du være opmærksom på følgende forhold:

- * Du får det bedste resultat ved at køre på gulve med hård overflade som træ, klinker, linoleum o.l.
- * Der vil forekomme forstyrrelser i produktets funktion, hvis det anvendes sammen med andre slags radio-styrede produkter.
- * Der kan forekomme forstyrrelser i produktets funktion, hvis det anvendes i nærheden af forstærket betonbebyggelse eller højspændingsledninger.
- * Din CyberMaster er beskyttet mod kortslutning og overbelastning, men kortslutning bør undgås af hensyn til batteriernes levetid.
- * Brug altid kun LEGO ledninger. Forbind aldrig en ledning med sig selv.
- * Motoren er beskyttet mod overbelastning ved hjælp af en sikring, som slår fra, hvis motoren bliver for varm.
- * Din CyberMaster kan ikke tåle at komme i vand.
- * Placer aldrig tårnenheden eller mobilenheden nær varme eller i direkte sollys.
- * Hold aldrig tårnenheden eller mobilenheden i antennerne.

Batteriinformation

Du skal bruge 6 stk. 1,5V batterier til din mobilenhed og 1 stk. 9V E-blok til tårnenheden. Vi anbefaler alkaline batterier. Brug aldrig forskellige typer batterier sammen, eller nye og gamle batterier samtidig i din mobilenhed. Tag altid batterierne ud af tårnenheden og mobilenheden, hvis du ikke skal bruge dem i længere tid, eller hvis batterierne er brugt op. Væske fra batterierne kan ødelægge produkterne. Du kan anvende genopladelige batterier i din mobilenhed og i tårnenheden. De skal genoplades i en dertil beregnet oplader under opsyn af en voksen. Genopladelige batterier kan og må ikke forsøges opladet i din mobilenhed eller tårnenhed. Forsøg aldrig at genoplade ikke-genopladelige batterier.

Trouble Shooting

Hvis du får problemer med mobilenheden eller tårnenheden, er det muligt at teste mobilenheden og tårnenheden i Colosseum's omklædningsrum, ved samlebandet i Zone 15 eller i Joe's værksted.

Hvis modellen kommer for langt væk fra tårnenheden (senderen), svækkes styrken på radiosignalet, og modellen vil ikke længere reagere på senderen. Flyt modellen tættere på senderen. Den maksimale rækkevidde ligger på mellem 5 og 10 meter, alt afhængig af modtagerforholdene i lokalet.

Hvis du har problemer med radiokontakten til Crusher, kan du forsøge at ændre antennepositionerne, se figur 6 side 20.

Hvis mobilenheden ikke reagerer, når du trykker på On/Off eller når du trykker på Run (ved at give lyd fra sig eller ved at lyset tændes/slukkes eller skifter farve) er der sket en fejl. Tag batterierne ud og sæt dem ind igen, så forsvinder fejlen.

Kundeservice

Hvis du har problemer med CD-Rom'en eller din software, kan du få hjælp hos os.

Danmark: Tlf. nr.: 74 42 44 11
E-Mail: Danmark@LEGO.com

For at kunne hjælpe dig på bedst mulig måde beder vi dig have følgende oplysninger klar, når du ringer:

1. Version på cd-rom'en (trykt på cd-rom'en).
2. Din version af Windows.
3. Din type af lydkort og grafikkort (hvis muligt).
4. Hvor meget RAM og hvor meget fri diskplads der er på din computer.
5. Den nøjagtige fejlmeddelelse (hvis du har fået en).

Det vil være en fordel, hvis du har mulighed for at betjene computeren, når du ringer.

Velkommen til en ny LEGO® verden

I denne pakken finner du et EDB-program til computeren din. Før du starter å lese om selve programmet, vil vi gjerne fortelle deg om noen av de juridiske reglene som gjelder for dataprogrammer.

Som med alt annet fra LEGO® Gruppen, har vi også vært meget grundige med utviklingen av data-programmet til det nye LEGO TECHNIC settet ditt. Vi har brukt mye tid og lagt ned en stor innsats for å gjøre programmet så godt som overhodet mulig. Det har skullet leve opp til de sedvanlige, høye kvalitetskravene som gjelder for produkter fra LEGO Gruppen. Programmet er med andre ord verdifullt – både for deg og for oss.

Derfor er det også ifølge loven forbudt å kopiere data-programmer. I denne forbindelsen er det 2 regler du skal kjenne til.

Første regel:

Du kan gjerne kopiere LEGO programmet til deg selv: Når du starter programmet, overføres en del av det automatisk til computeren din. Hvis du har betalt for programmet, eller ellers har fått det på lovlig vis, er den slags kopier OK. Du må også gjerne ta en reservekopi av programmet, slik at du er sikret hvis du skulle miste originalen. Dersom datamaskinen din er koblet sammen med andre datamaskiner, f.eks. gjennom et lokalt nettverk eller på Internett, må du ikke la andre brukere få adgang til programmet, og du må ikke lagre programmet og overlate til andre å kopiere det. Men dere kan selvfølgelig gjerne være flere om å bruke programmet på computeren din.

Andre regel:

Når du gir spillet videre til en annen, mister du retten til å bruke det selv. Du kan altså gjerne gi LEGO programmet ditt til andre eller selge det. Men hvis du gjør det, må du ikke lenger bruke de kopiene av programmet som fortsatt måtte ligge på computeren din. Loven forbyr utlån og utleie av dataprogrammer, så det må du heller ikke.

I tillegg til dette bør du vite at LEGO Gruppens varemerke ikke kan benyttes fritt. Varemerker er ikke bare ord. Det kan også være symboler, design og et produkts utforming. F.eks. anser LEGO Gruppen LEGO klossen for et varemerke. Selv om dette ikke alltid er tilfellet, kan man typisk gjenkjenne varemerker på at det står ® eller ™ etter dem. Det er flere opplysninger om de elektroniske spillereglene på CD-ROMen. Opplysningene finner du ved å følge anvisningene på skjermen. Hvis du er på Internett, kan du slå opp på hjemmesiden vår på <http://www.LEGO.com>, hvor det står mer om hvordan man må bruke LEGO Gruppens varemerker.

CyberMaster inneholder en patentert protokoll.

God fornøyelse med LEGO TECHNIC CD-ROMen.

Montering

1. Plassering av 9 V batteriet i Tårnet

- a. Snu Tårnet slik at baksiden vender opp. Trykk forsiktig på batteridekslet og skyv ned og bort fra deg.
- b. Sett et 9-volts batteri i, som vist på bildet.
- c. Skyv batteridekslet tilbake på plass - det vil klikke inn i riktig stilling.

2. Tilpasning av antennene på Tårnet

- a. Antennene festes på toppen av enheten - ved å dreie dem med uret skruer man dem godt fast.

3. Tilslutning av Tårnet til PCen din

- a. Kabelen tilkobles på den nedre delen av baksiden av Tårnet.
- b. Kabelen - som nå er tilkoblet Tårnet - skal tilsluttes en ledig serieport på PCen din. Dersom det er en 9-pins serieport, kan kabelen tilsluttes direkte til PCen. Hvis det derimot er en 25-pins port, bruker du den medfølgende overgangen, se Fig. 3.b.

4. Plassering av seks 1,5 V batterier i Mobilenheten

- a. Snu Mobilenheten slik at baksiden vender opp. Trykk forsiktig på batteridekslet og skyv til høyre, som vist på illustrasjonen.
- b. Sett i seks 1,5-volts batterier, som vist på bildet.
- c. Skyv batteridekslet tilbake på plass - det vil klikke inn i riktig stilling.

5. Tilpasning av antennene på Mobilenheten

- a. Antennene festes på toppen av Mobilenheten - ved å dreie dem med uret skruer man dem godt fast.

Installasjon av programmet

Plasser CD-ROMen i CD-drevet til computeren og følg instruksjonene på skjermen.

Dersom CD-drevet ditt ikke støtter 'Automatisk avspilling av CDer', klikker du på 'Min datamaskin'-ikonet på Windows-skrivebordet, så klikker du på CD-ikonet og endelig på 'Setup'-ikonet.

Produktet selv og produktsikkerhet

Når du leker med CyberMaster, bør du huske på følgende:

- * Man får best resultat ved å bruke CyberMaster på gulv med hard overflate, som f.eks. tre, fliser, linoleum osv.
- * CyberMaster virker kanskje ikke, hvis det samtidig brukes andre radiostyrte produkter.
- * Det kan oppstå forstyrrelser hvis du bruker CyberMaster i nærheten av bygninger av armert betong eller høyspentlinjer.
- * CyberMaster er beskyttet mot kortslutninger og overbelastning, men batteriene vil vare lenger hvis man unngår kortslutninger.
- * Bruk alltid kun LEGO kabler. Forsøk ikke å bruke noen del av deg selv som forbindelsesledd for kablen.
- * Motoren er sikret mot å bli for varm, hvilket beskytter den mot overbelastning.
- * La aldri CyberMaster komme i direkte kontakt med vann.
- * Plasser aldri Tårnet eller Mobilenheten nær en varmekilde eller i direkte sollys.
- * Bær aldri Tårnet eller Mobilenheten etter antennene.

Batterier

Du trenger seks 1,5V batterier til Mobilenheten og ett 9V batteri til Tårnet. Vi anbefaler at du bruker alkaline batterier. Bland aldri ulike batterityper (alkaline, standard og oppladbare), og unngå en blanding av gamle og nye batterier i

Tårnet. Dersom batteriene er tomme, eller du ikke kommer til å bruke CyberMaster i en periode, skal du huske å fjerne batteriene både fra Tårnet og Mobilenheten. Batterier med lekkasje kan ødelegge enhetene. Oppladbare batterier kan brukes både i Mobilenheten og Tårnet. Batteriene bør lades opp under tilsyn av en voksen, og kun i godkjente ladere. Oppladbare batterier kan ikke - og må ikke - lades mens de enda sitter i Mobilenheten. Forsøk aldri å lade ikke oppladbare batterier.

Feilsøking

Hvis du har problemer med Mobilenheten eller Tårnet, er det første skrittet å teste dem. Enhetene kan testes i garderoben til Colosseum, på samlebandet i Sektor 15 eller i Joes Garasje.

Dersom CyberMaster'en er for langt unna Tårnet (senderen), vil signalet bli svekket, slik at modellen ikke er i stand til å reagere på det. Dersom dette skulle skje, flyttes modellen nærmere Tårnet. Maksimal rekkevidde er mellom 5 og 10 meter, avhengig av mottaks kvaliteten i rommet.

Dersom det er problemer med å opprettholde radiokontakten til Crusher, bør du prøve å endre stilling på de to antennene, se Fig. 6 side 20.

Hvis mobilenheten ikke svarer når du trykker på Run- eller på/av-knappen (ved å gi lyd fra seg eller ved at lysene tennes/slukkes eller skifter farge) har det skjedd en feil. For å løse problemet tas batteriene ut og settes i på nytt.

Hvis problemet henger sammen med CD-ROMen eller programmet, ber vi om å bli kontaktet for videre hjelp.

Hjelpelinje

Dersom du støter på problemer med dette LEGO programmet, ber vi om at du leser feilsøkingssesjonen.

Dersom du fortsatt ikke kan løse problemet, ber vi om at du kontakter oss.

Norge: Tlf. nr: 67 13 1200
E-Mail: Helpdesk@LEGO.com

For at vi skal kunne hjelpe deg raskt, ber vi om at du har følgende informasjon tilgjengelig før du ringer:

1. CD-ROM versjonen (trykt på CDen)
2. Windows-versjonen på PCen
3. Informasjon om lydkortet og grafikkortet i datamaskinen (hvis mulig)
4. Hvor mye RAM og hvor mye ledig plass det er i computeren
5. Den eksakte feilmeldingen som vises på skjermen (dersom feilen har utløst en feilmelding)

Det vil også være meget praktisk hvis du sitter foran maskinen når du ringer til etter hjelp.

Välkommen till en ny LEGO® värld

I paketet hittar du ett datorprogram som du kan använda i din dator. Innan du börjar läsa om själva programmet vill vi berätta lite om de lagar och bestämmelser som gäller för datorprogram.

Som med allt annat från LEGO® Gruppen har vi varit mycket grundliga vid utvecklingen av datorprogrammet för ditt nya LEGO TECHNIC kit. Vi har lagt ner mycket tid och arbete på att göra ett så bra program som möjligt. Det uppfyller de vanliga höga kvalitetskrav som ställs på produkter från LEGO Gruppen. Programmet är med andra ord värdefullt – både för dig och för oss. Därför är det också i lag förbjudet att kopiera datorprogram. Det är speciellt två bestämmelser du måste känna till:

Bestämmelse nummer ett:

Du får gärna kopiera LEGO programmet för eget bruk: när du startar programmet överförs en del automatisk till din dator. Om du betalat för programmet eller kommit över det lagligt på något annat sätt är den här typen av kopior tillåtna. Du får också gärna ta en reservkopia av programmet, att ha som säkerhet om du skulle råka tappa bort det. Om din dator är ansluten till andra datorer, t ex via ett lokalt nätverk eller Internet, får du inte låta andra användare på nätet få tillgång till programmet. Du får inte heller spara programmet på din dator och låta andra kopiera det. Däremot får ni naturligtvis gärna vara flera som använder programmet vid din dator.

Bestämmelse nummer två:

När du ger spelet till en annan mister du själv rätten att använda det: du får gärna ge bort ditt LEGO program till andra eller sälja det. Men om du gör det får du inte längre använda de kopior som ligger kvar på din dator. Lagen förbjuder utlåning och uthyrning av datorprogram, så det får du inte heller göra.

Förutom dessa bestämmelser bör du känna till att LEGO Gruppens varumärke inte får användas fritt. Varumärken är inte bara bokstäver. Det kan också vara symboler, design och en produkts utformning. Exempelvis anser LEGO Gruppen att LEGO klossen är ett varumärke. Varumärken kan ofta kännas igen på att det står ® eller ™ vid varumärket, även om detta inte alltid gäller. Det finns mer information om de juridiska spelreglerna på CD-skivan. Informationen hittar du genom att följa anvisningarna på skärmen. Om du är ansluten till Internet kan du gå till vår internationella hemsida på <http://www.LEGO.com>, där det finns mer information om hur man får använda LEGO Gruppens varumärken.

CyberMaster innehåller ett patenterat protokoll.

Mycket nöje med LEGO TECHNIC CD-ROM.

Montering

1. Insättning av ett 9V batteri i Tornenheten

- Vänd Tornenheten så att enhetens baksida är vänd uppåt. Tryck lätt på batteriluckan och skjut den nedåt och ifrån dig.
- Sätt in ett 9V batteri, som visat i bilden.
- Sätt tillbaka batteriluckan på rätt plats – den klickar till när den kommer i rätt läge.

2. Montering av antenner på Tornenheten

- Antenner är monterade längst upp på enheten – vrid antennerna medsols för att fästa dem ordentligt.

3. Anslutning av Tornenheten till datorn

- Kabeln ansluts längst ner på Tornenhetens baksida.
- Kabeln som är fäst i Tornenheten skall anslutas till en ledig serieport på din dator. Om det är en serieport med 9 stift kan kabeln anslutas direkt till datorn. Om det istället är en port med 25 stift använder du den medföljande adaptern, se fig. 3.b.

4. Insättning av sex 1,5V batterier i den mobila enheten

- Vänd den mobila enheten så att baksidan är vänd uppåt. Tryck lätt på batteriluckan och skjut den åt höger, som visat i figuren.
- Sätt in sex 1,5V batterier, som visat i bilden.
- Skjut batteriluckan på plats – den klickar till när den kommer i rätt läge.

5. Montering av antenner på den mobila enheten

- Antenner är monterade längst upp på den mobila enheten – vrid antennerna medsols för att fästa dem ordentligt.

Installation av programvara

Sätt in CD-ROM-skivan i CD-spelaren på datorn och följ instruktionerna som visas på skärmen.

Om din CD-ROM-spelare inte stödjer funktionen "Autorun" (automatisk körning av program) klickar du på ikonen "Den här datorn" på skrivbordet, sedan på ikonen för CD-ROM-enheten och slutligen på "Setup"-ikonen.

Produkten och produktsäkerhet

Tänk på följande när du använder CyberMaster:

- * Du uppnår bäst resultat när CyberMaster används på hårda golvytor, som trä, klinkers, linoleum etc.
- * CyberMaster kanske inte fungerar som den skall om andra radiostyrda produkter används samtidigt.
- * Störningar kan också uppkomma vid användning av CyberMaster i närheten av byggnader som är tillverkade av armerad betong samt högspänningsledningar.
- * CyberMaster är skyddad mot kortslutningar och överbelastning, men batterierna räcker längre om kortslutning undviks.
- * Använd enbart LEGO kablar. Försök aldrig använda kroppsdelar för att leda ström från kabeln.
- * Motorn är säkringsskyddad mot överhettning, vilket skyddar den mot överbelastning.
- * Låt aldrig CyberMaster komma i kontakt med vatten.
- * Placera aldrig Tornenheten eller den mobila enheten nära en värmekälla eller i direkt solljus.
- * Bär aldrig Tornenheten eller den mobila enheten i antennerna.

Batterier

Det behövs sex 1,5V batterier för den mobila enheten och ett 9V batteri för Tornenheten. Vi rekommenderar att du använder alkaliska batterier.

Blanda aldrig olika typer av batterier (alkaliska, standard och laddningsbara). Blanda inte heller gamla och nya batterier i den mobila enheten. Om batterierna är slut eller om CyberMaster inte skall användas under en längre tid bör du ta ut batterierna från Tornenheten och den mobila enheten – läckande batterier kan förstöra dem. Laddningsbara batterier kan användas i både Tornenheten och i den mobila enheten. Batterier skall laddas under uppsyn av en vuxen och endast i godkända laddare. Laddningsbara batterier kan inte och får inte laddas medan de fortfarande sitter i den mobila enheten. Försök aldrig att ladda ej återuppladdningsbara batterier.

Felsökning

Om du har problem med den mobila enheten eller Tornenheten är det första steget att testa dem. Enheterna kan testas i Colosseums omklädningsrum, vid det löpande bandet i Område 15 eller i Joes Verkstad.

Om din CyberMaster kommer för långt från Tornenheten (sändaren) kommer signalen att försvagas och modellen kommer inte att reagera korrekt. Om detta skulle inträffa flyttar du modellen närmare Tornenheten. Den maximala räckvidden är 5-10 meter beroende på mottagningskvaliteten i rummet.

Om det är svårt att behålla kontakten med Crusher bör du försöka byta plats på de två antennerna, se fig. 6 sidan 20.

Om den mobila enheten inte reagerar när du trycker på On/Off-knappen eller Run-knappen (med en ljudsignal eller genom att ljuset sätts på, stängs av eller ändrar färg) har ett fel inträffat. För att lösa problemet tar du bort batterierna från den mobila enheten och sätter sedan tillbaka dem.

Om problemet är relaterat till CD-ROM eller programvara bör du kontakta oss för ytterligare hjälp.

Telefonsupport

Läs igenom felsökningsavsnittet om du får problem med denna LEGO programvara.

Om detta inte löser problemet kan du kontakta oss på:

Sverige:	Telefonnummer:	0302-224 47
	E-Mail:	Helpdesk@LEGO.com

För att vi skall kunna ge dig så bra och effektiv hjälp som möjligt ber vi dig ha följande information framme innan du ringer:

1. Programvarans versionsnummer (finns tryckt på CD-ROM-skivan)
2. Vilken Windows-version du använder
3. Information om de ljudkort och grafikkort som är installerade i datorn (om möjligt)
4. Hur mycket RAM och ledigt diskutrymme det finns på datorn
5. Exakt det felmeddelande som visas på skärmen (om problemet gett upphov till ett felmeddelande).

Det är till stor hjälp om du sitter vid datorn när du kontaktar telefonsupport.

Tervetuloa uuteen LEGO® maailmaan

Tässä pakkauksessa on ohjelma, jota voit käyttää tietokoneessasi. Ennen kuin alat tutustua siihen, haluamme kertoa muutamista lakisääteisistä ohjeista, joita sovelletaan tietokoneohjelmiin.

Sinun on hyvä tietää kaksi seuraavaa sääntöä:

1. Sääntö:

Voit kopioida LEGO® ohjelman omaan tietokoneeseesi: Kun aloitat ohjelman, osa siitä siirtyy automaattisesti tietokoneeseesi. Jos olet ostanut ohjelman tai saanut sen jollain muulla laillisella tavalla, tällaiset kopiot ovat OK. Saat myös ottaa ohjelmasta turvakopion, että et joudu pulaan, jos alkuperäinen ohjelma häviää. Jos tietokoneestasi on yhteys muihin tietokoneisiin esimerkiksi paikallisen verkon tai Internetin kautta, et saa päästää muita verkon käyttäjiä käyttämään tätä ohjelmaa etkä kopioida sitä muille. Tietysti useampi henkilö voi käyttää ohjelmaa sinun tietokoneessasi.

2. Sääntö:

Jos luovutat ohjelman toiselle henkilölle, menetät oikeutesi käyttää sitä itse: Saat antaa LEGO ohjelmasi toiselle henkilölle tai myydä sen. Mutta jos teet niin, et enää saa käyttää tämän ohjelman kopioita, joita saattaa vielä olla tietokoneessasi.

Sinun pitää myös olla tietoinen siitä, että LEGO Ryhmän tavaramerkkejä ei saa käyttää vapaasti. Tavaramerkit eivät ole pelkästään sanoja. Tavaramerkki voi olla myös symboli, taiteellinen malli, konstruktio tai tuotteen esitystapa. Esimerkiksi LEGO Ryhmä pitää LEGO palikkaa tavaramerkkinä. Vaikka asia ei olekaan näin aina, tavaramerkit voi tyypillisesti tunnistaa siitä, että niihin on liitetty ® tai ™.

Lisätietoja lakisäännöksistä CD-ROM:ilta. Löydät tiedot seuraamalla näyttöruudun ohjeita. Jos tietokoneestasi on yhteys Internetiin, voit myös katsoa lisätietoja LEGO tavaramerkin käytöstä kotisivuiltamme, jonka osoite on <http://www.LEGO.com>.

CyberMaster käyttää patentoitua yhteyskäytäntöä.

Laitteiston kokoonpano

1. 9 V pariston asennus torniyksikköön

- Käännä torniyksikön takaosa ylöspäin. Paina paristotilan kantta kevyesti itsestäsi poispäin.
- Aseta tilaan 9 V paristo kuvan osoittamalla tavalla.
- Työnnä paristotilan kantta takaisin, kunnes se napsahtaa paikalleen.

2. Antennien asennus torniyksikköön

- Antennit kiinnitetään yksikön päälle kiertämällä niitä myötäpäivään.

3. Torniyksikön yhdistäminen tietokoneeseen

- Johto kiinnitetään alas torniyksikön taakse.
- Torniysikköön kiinnitetty johto liitetään nyt tietokoneesi vapaaseen sarjaporttiin. Jos sarjaportti on 9-napainen, johto voidaan liittää suoraan tietokoneeseen. Jos portti on 25-napainen, käytä mukana olevaa sovituskappaletta, ks. kuva 3.b.

4. Kuuden 1,5 V pariston asennus liikkuvaan yksikköön

- Käännä liikkuvan yksikön takaosa ylöspäin. Paina kevyesti paristotilan kantta ja työnnä sitä oikealle kuvan osoittamalla tavalla.
- Aseta tilaan kuusi 1,5 V paristoa kuvan osoittamalla tavalla.
- Työnnä paristotilan kantta takaisin, kunnes se napsahtaa paikalleen.

5. Antennien asennus liikkuvaan yksikköön

- Antennit kiinnitetään liikkuvan yksikön päälle kiertämällä niitä myötäpäivään.

Ohjelmiston asennus

Aseta CD-ROM -levy tietokoneesi CD-asemaan ja seuraa näyttöön ilmestyviä ohjeita.

Jos CD-ROM -asemasi ei tue Autorun-tekniikkaa, klikkaa Oma tietokone -kansiota Windowsin työpöydällä, sen jälkeen CD-ROM – kuvaketta ja lopuksi Asennus-kuvaketta.

Tuote ja tuotteen turvallisuus

Kun leikit CyberMasterilla, muista seuraavat seikat:

- * CyberMaster kulkee parhaiten kovalla lattialla, esim. puu- tai tiililattialla, korkkimatolla tms.
- * Muut samanaikaisesti käytetyt radio-ohjattavat tuotteet saattavat häiritä CyberMasterin toimintaa.
- * CyberMasterin toimintaa voivat häiritä myös läheiset betonirakennukset tai korkeajännitejohdot.
- * CyberMaster on suojattu oikosulkuja ja ylikuormitusta vastaan, mutta paristot kestävät kauemmin, jos oikosulkuja vältetään.
- * Käytä tuotteessa vain LEGO-johtoa. Älä koskaan liitä johtoa itseesi.
- * Moottorissa on sulake, joka suojaa sitä ylikuormituksetta ja -kuumenemiseltä.
- * Älä koskaan päästä CyberMasteria kosketuksiin veden kanssa.
- * Älä koskaan aseta torniysikköä tai liikkuvaa yksikköä lämpimään paikkaan tai suoraan auringonpaisteeseen.
- * Älä koskaan kanna torniysikköä tai liikkuvaa yksikköä antenneista.

Paristot

Liikkuvaan yksikköön tarvitaan kuusi 1,5 V paristoa ja torniysikköön yksi 9 V paristo. Suosittelemme alkaliparistojen käyttöä.

Älä koskaan käytä liikkuvassa yksikössä yhtäaikaan eri tyyppisiä (alkali-, vakio- tai ladattavia) tai eri-ikäisiä paristoja. Jos paristot ovat tyhjiä, tai jos CyberMaster on jonkin aikaa käyttämättä, poista paristot sekä torniysiköstä että liikkuvasta yksiköstä - vuotavat paristot vahingoittavat yksikköjä.

Ladattavia paristoja voidaan käyttää sekä torniysikössä että liikkuvassa yksikössä. Paristojen lataukseen saa käyttää vain hyväksyttyjä lataajia, ja lataus tulee tehdä aina aikuisen valvonnassa. Ladattavat paristot on poistettava liikkuvasta yksiköstä latauksen ajaksi. Älä koskaan yritä ladata paristoja, joita ei ole tarkoitettu uudelleenladattaviksi.

Vianetsintä

Jos torniysikön tai liikkuvan yksikön käytössä ilmenee ongelmia, ne on ensiksi testattava. Yksiköt voidaan testata Colosseumin pukuhuoneessa, Alueen 15 liukuhihnalla tai Joen korjaamossa.

Jos CyberMaster on liian kaukana torniysiköstä (lähettäjä), signaali heikkenee ja liikkuva yksikkö ei pysty seuraamaan sitä. Jos näin käy, siirrä liikkuva yksikkö lähemmäksi torniysikköä. Toiminta-alue on 5-10 metriä huoneen vastaanotto-ominaisuuksista riippuen.

Jos radio-ohjaus ei saa yhteyttä Crusheriin, muuta antennien asentoa, ks. kuva 6 sivulla 20.

Jos liikkuva yksikkö ei reagoi On/Off- tai Käynnistä-painikkeen painallukseen (reaktio saa aikaan äänen, vilkkuvan valon tai värin muutoksen), on tapahtunut virhe. Korjaa virhe poistamalla paristot ja asettamalla ne uudelleen liikkuvaan yksikköön.

Jos CD-ROM -levyn tai ohjelmiston käytössä ilmenee ongelmia, ota meihin yhteyttä lisäohjeita varten.

Tukipalvelu

Jos tämän LEGO ohjelmiston käytössä esiintyy ongelmia, lue Vianetsintää käsittelevä jakso.

Jos et pysty ratkaisemaan ongelmaa, soita numeroon:

Finland: Puhelin: (09) 455 0033
Sähköposti: Helpdesk@LEGO.com

Voimme palvella sinua nopeammin, jos varaat seuraavat tiedot valmiiksi ennen kuin soitat:

1. Tiedot CD-ROM -versiosta (painettu levyn pintaan).
2. Tiedot tietokoneesi Windows-versiosta.
3. Tiedot tietokoneesi äänikortista ja grafiikkakortista (jos mahdollista).
4. Tiedot tietokoneesi keskusmuistin koosta ja vapaasta levytilasta.
5. Näytölle ilmestyneen virheilmoituksen tarkka sisältö (jos ongelma on aiheuttanut virheilmoituksen).

Ongelman ratkaisu helpottuu, jos otat yhteyttä Tukipalveluun tietokoneesi ääreltä.

Some Important Information

The LEGO® Software on this Disc is the result of a great deal of work. To help us bring you high quality programs in the future it is important as a legal requirement to read the following:

First Rule:

Following the purchase of the LEGO program you are permitted to copy the program to your own computer. However, it is illegal to allow other users to gain access to your program either via the Internet or by uploading the program to a network from which it can be copied. It is not a problem should you lose the original but have the program copied on your computer.

Second Rule:

If you sell or pass the program on it is illegal to use the program yourself. It is also illegal to lend or rent computer programs.

It is important to know that the LEGO trademarks should not be used freely. An ® or a ™ following a name identifies the name as being a trademark.

If you need to know anything else about the legal requirements, then more information can be found on the CD-ROM. If you are connected to the Internet you can also look at our homepage on <http://www.LEGO.com> for more information about the use of the trademarks of the LEGO Group.

CyberMaster contains a patented protocol.

Hardware assembly

1. Putting a 9-volt battery in the Tower Unit

- a. Turn the Tower Unit so that the back of the unit faces upwards. Press gently on the battery cover and push down and away from you.
- b. Insert one 9Volt battery, as illustrated in the picture.
- c. Slide the battery cover back into place – it will click into the correct position.

2. Fitting aerials on the Tower Unit

- a. Aerials are fitted onto the top of the unit – turning in a clockwise direction screws them firmly into place.

3. Connecting the Tower Unit to your PC

- a. The cable is connected at the bottom rear of the Tower Unit.
- b. The cable which is now connected to the Tower Unit should be linked up to a free serial port on your PC. If it is a 9-pin serial port, the cable can be connected directly to the PC. If, on the other hand, it is a 25-pin port, use the enclosed converter, see Fig. 3.b.

4. Putting six 1.5-volt batteries in the Mobile Unit

- a. Turn the Mobile Unit so that the back of the unit faces up. Press gently on the battery cover and push to the right, as shown on the illustration.
- b. Insert six 1.5Volt batteries, as illustrated in the picture.
- c. Slide the battery cover back into place – it will click into the correct position.

5. Fitting aerials on the Mobile Unit

- a. Aerials are fitted onto the top of the Mobile Unit – turning in a clockwise direction screws them firmly into place.

Software installation

Place the CD-ROM in the CD drive in your computer and follow the instructions displayed on the monitor.

If your CD-ROM drive does not support 'Autorun', click on the 'My Computer' icon on your Windows desktop, then on the CD-ROM icon, and finally on the 'Setup' icon.

The product and product safety

When you play with CyberMaster, keep the following in mind:

- * The best results are achieved when using CyberMaster on floors with a hard surface such as wood, tiles, linoleum, etc.
- * CyberMaster may not work as it should if other radio-controlled products are being used at the same time.
- * Interference can also arise from using your CyberMaster in the vicinity of buildings made of reinforced concrete or high-voltage power lines.
- * Your CyberMaster is protected against short-circuits and overloading, but batteries will last longer if short-circuiting is avoided.
- * Only use LEGO cables at all times. Never try to use any part of yourself as a connector for the cable.
- * The motor is fused against becoming too warm, which protects it against overloading.
- * Never allow your CyberMaster to come into direct contact with water.
- * Never place the Tower Unit or the Mobile Unit close to a heat source or in direct sunlight.
- * Never carry the Tower Unit or the Mobile Unit by their aerials.

Batteries

You will require six 1.5V batteries for your Mobile Unit and one 9V power pack battery for the Tower Unit. We recommend the use of alkaline batteries. Never mix different types of batteries (alkaline, standard and rechargeable), or use a mixture of old and new in your Mobile Unit. If batteries are dead or if CyberMaster is not to be used for a protracted period of time, remember to remove the batteries from the Tower Unit and the Mobile Unit – leaking batteries can ruin the units. Rechargeable batteries can be used both in the Mobile Unit and the Tower Unit. Batteries should be recharged under adult supervision and only in approved rechargers. Rechargeable batteries cannot and must not be recharged while still in the Mobile Unit. Never attempt to recharge non-rechargeable batteries.

Troubleshooting

If you have problems with the Mobile Unit or the Tower Unit, the first step is to test them. The units can be tested in the Locker Room of the Colosseum, on the Assembly Line in Area 15, or at Joe's Garage.

If your CyberMaster is too far away from the Tower Unit (the transmitter) the signal will be weakened and the model unable to react to it. Should this happen, move the model closer to the Tower Unit. Maximum range is between 5–10 metres, depending on the quality of the reception within the room.

If there are problems in maintaining radio contact with the Crusher, try positioning the two aerials so that they come out of the model at a different point or angle, see Fig. 6 page 16.

If the Mobile Unit does not respond when the On/Off button or the Run button is pressed (response is indicated by a sound or the light going on or off, or changing colour) then an error has occurred. To solve the problem, remove the batteries and then replace them in the Mobile Unit.

Or, if the problem is related to the CD-ROM or the software, please contact us for further assistance.

Help line

If you encounter problems with this LEGO software, please read the Troubleshooting section.

If this does not solve the problem, please contact us on:

UK: Telephone number: +44 171 365 1497
E-Mail: UK@LEGO.com

Australia: Telephone number: 1 800 683 100
(9.00 a.m. to 5.00 p.m.
Sydney Time
Monday to Friday)
Fax number: 02 9428 9610

New Zealand: Telephone number: 0800 534643/0800
LEGO HELP
(11.00 a.m. to 7.00 p.m.
Monday to Friday)

South Africa: Telephone number: 27 11 314-3825
(8.00 a.m. to 4.00 p.m.
Monday to Friday)

So that we can help you quickly, please have the following information ready before you call:

1. The CD-ROM version (printed on the CD-ROM)
2. The version of Windows running on your PC
3. Details of the sound card and graphic card installed in your computer (where possible)
4. How much RAM and how much free space there is on your computer
5. The exact error message that appears on the monitor (if the problem has prompted an error message).

It would be very helpful if you are sat at your computer when contacting the Help Line.

Bem-Vindo a um novo mundo LEGO®

Encontrará neste pacote um programa informático que pode usar no seu computador. Antes de começar a ler sobre o programa, gostaríamos de o informar sobre algumas regras legais que se aplicam aos programas de computador.

Como com qualquer outra coisa do Grupo LEGO® temos sido muito cuidadosos com o desenvolvimento deste programa para computador para o seu novo conjunto LEGO TECHNIC. Dispendemos muito tempo e esforços para fazer o programa tão bom quanto possível. Ele teria que estar à altura dos habituais requisitos de qualidade dos produtos do Grupo LEGO. Por outras palavras, este programa é valioso – tanto para si como para nós. Assim, de acordo com a lei, também é proibido copiar programas informáticos. A este respeito há duas regras que deve observar:

Primeira regra:

Está autorizado a copiar o programa LEGO para o seu computador: quando começar o programa uma parte dele é automaticamente transferida para o seu computador. Se pagou pelo programa, ou o recebeu legalmente de qualquer outra forma, este tipo de cópias está correcto. Também está autorizado a fazer uma reserva de segurança do programa, para que fique salvaguardado no caso de perder o original. Se o seu computador estiver ligado a outros computadores, por exemplo, através de uma rede local ou na Internet, não está autorizado a deixar outros utilizadores da rede a terem acesso ao programa e não deve fazer uma segurança do programa e deixar outros copiá-la. É evidente que outras pessoas podem utilizar o programa no seu computador.

Segunda regra:

Quando passa o programa para outra pessoa, perde o seu direito de utilização. Está autorizado a dar ou vender o seu programa LEGO a outras pessoas. Mas se o fizer, deixa de estar autorizado a utilizar as cópias do programa que possam estar ainda no seu computador. A lei proíbe o empréstimo ou aluguer de programas informáticos, por isso, também não está autorizado a fazê-lo.

Também deve saber que as marcas registadas do Grupo LEGO não podem ser usadas livremente. Marcas registadas não são apenas palavras. Podem também ser símbolos, desenhos, e até a apresentação de um produto. Por exemplo, o Grupo LEGO considera a pedra LEGO como uma marca registada. E ainda que não seja sempre o caso, as marcas registadas podem ser facilmente reconhecidas pelo facto de existir sempre um ® ou ™ junto à marca registada. Há no CD-ROM mais informação sobre as regras legais. Pode encontrar a informação seguindo as instruções no écran. Se estiver ligado à Internet pode também ver no seu <homepage> em <http://www.LEGO.com> para mais informações sobre a utilização das marcas registadas no Grupo LEGO.

O CyberMaster contém um protocolo patenteado.

Divirta-se utilizando o CD-ROM LEGO TECHNIC.

Montagem do hardware

1. Introdução de uma pilha de 9 volts na Tower Unit

- Vire a Tower Unit, de modo a que a parte traseira da unidade fique virada para cima. Prima suavemente a tampa do compartimento da pilha e puxe-a para baixo e longe de si.
- Insira uma pilha de 9 volts, conforme indicado na imagem.
- Faça novamente deslizar a tampa do compartimento da pilha para o seu lugar – esta irá colocar-se, com um clique, na posição correcta.

2. Instalação das antenas na Tower Unit

- As antenas são instaladas no topo da unidade – virando no sentido dos ponteiros do relógio e aparafusando-as firmemente no seu lugar.

3. Ligação da Tower Unit ao seu PC

- O cabo é ligado à parte traseira inferior da Tower Unit.
- O cabo que está agora ligado à Tower Unit deve ser unido a uma porta série disponível no seu PC. Se se tratar de uma porta série de 9 pinos, o cabo pode ser directamente ligado ao PC. Se, por outro lado, se tratar de uma porta de 25 pinos, utilize o conversor em anexo, ver Fig. 3.b.

4. Colocação das pilhas de 1.5 volts na Mobile Unit

- Vire a Mobile Unit, de modo a que a parte posterior da unidade esteja virada para cima. Prima suavemente na tampa do compartimento das pilhas e puxe-a para a direita, conforme indicado na ilustração.
- Insira seis pilhas de 1.5 volts, conforme indicado na imagem.
- Faça deslizar a tampa do compartimento da pilha de novo no seu lugar – esta última irá colocar-se com um clique na posição correcta.

5. Instalação de antenas na Mobile Unit

- As antenas são instaladas no topo da Mobile Unit – virando no sentido dos ponteiros e aparafusando-as firmemente no seu lugar.

Instalação do Software

Coloque o CD-ROM na unidade de CD no seu computador e siga as instruções visualizadas no monitor.

Se a sua unidade de CD-ROM não suportar o 'Autorun', clique no ícone 'O Meu Computador' no desktop do Windows, e em seguida no ícone do CD-ROM, e por fim no ícone 'Configuração'.

O produto e a segurança do produto

Sempre que jogar com o CyberMaster, lembre-se do seguinte:

- * Os melhores resultados são obtidos ao utilizar o CyberMaster num chão com superfície firme como madeira, azulejo, linóleo, etc.
- * O CyberMaster pode não funcionar correctamente se outros produtos teleguiados estiverem a ser utilizados ao mesmo tempo.
- * As interferências podem também surgir em consequência da utilização do CyberMaster na proximidade de prédios de cimento armado ou linhas de alimentação de alta tensão.
- * O CyberMaster está protegido contra curto-circuitos e sobrecargas, mas as pilhas irão durar mais tempo se for evitado um curto-circuito.
- * Utilize sempre apenas os cabos LEGO. Nunca tente utilizar qualquer parte do seu corpo como um dispositivo de ligação para o cabo.
- * Os fusíveis do motor foram concebidos contra os aumentos excessivos de temperatura, o que permite proteger este último contra eventuais sobrecargas.
- * Nunca deixe o CyberMaster entrar em contacto directo com água.
- * Nunca coloque a Tower Unit ou a Mobile Unit na proximidade de uma fonte de calor ou directamente à luz do sol.
- * Nunca segure a Tower Unit ou a Mobile Unit pelas suas antenas.

Pilhas

Irá necessitar de seis 1.5V pilhas para a sua Mobile Unit e um pacote de pilhas de alimentação de 9V para a Tower Unit. Recomendamos a utilização de pilhas alcalinas. Nunca misturar tipos diferentes de pilhas (alcalinas, standard e recarregáveis), ou utilizar pilhas usadas e novas ao mesmo tempo na Mobile Unit. Se as pilhas estiverem mortas ou se o CyberMaster não tiver que ser utilizado para um período de tempo prolongado, lembre-se de remover as pilhas da Tower Unit e a Mobile Unit – Uma fuga das pilhas pode destruir as unidades. As pilhas recarregáveis podem ser utilizadas ambas na Mobile Unit e na Tower Unit. As pilhas devem ser recarregadas com assistência de um adulto e apenas em recarregadores aprovados. As pilhas recarregáveis não podem e não devem ser utilizadas enquanto se encontrarem na Mobile Unit. Nunca tente recarregar pilhas

não-recarregáveis.

Resolução de Problemas

Se tiver problemas com a Mobile Unit ou a Tower Unit, o primeiro passo consiste em testá-los. As unidades podem ser testadas no Locker Room do Colosseum, na Linha de Montagem da Area 15, ou no Joe's Garage.

Se o CyberMaster se encontrar afastado da Tower Unit (o transmissor), o sinal tornar-se-á mais fraco e o modelo incapaz de reagir a este último. Caso isto aconteça, aproximan o modelo da Tower Unit. O intervalo máximo situa-se entre 5–10 metros, dependendo da qualidade da recepção no interior da sala.

Se existirem problemas na manutenção do contacto rádio com o Crusher, tente alterar a posição das duas antenas, ver Fig. 6 pagina 20.

Se a Mobile Unit não responder quando o botão Ligado/Desligado ou o botão Executar for premido (a resposta é indicada por um aviso sonoro ou luminoso a piscar, ou alteração de cor) então ocorreu um erro. Para resolver o problema, remova as pilhas e, em seguida, substitua-as na Mobile Unit.

Ou, se o problema for relacionado com o CD-ROM ou o software, por favor contacte-nos para obter assistência suplementar.

Linha de Assistência

Se tiver problemas com este LEGO, é favor ler a secção Resolução de Problemas.

Se esta última não resolver o problema, por favor contacte-nos para:

Portugal: Número de telefone: 351 1 8421469
E-Mail: Helpdesk@LEGO.com

De modo a poder ajudá-lo rapidamente, agradecemos que prepare as seguintes informações antes de ligar:

1. A versão do CD-ROM (impresso no CD-ROM)
2. A versão do Windows executada no seu PC
3. Os pormenores da placa de som e placa gráfica instaladas no seu computador (onde for possível)
4. Quanto RAM e quanto espaço disponível tem o seu computador
5. A mensagem de erro exacta que aparece no monitor (se o problema induziu uma mensagem de erro).

Será mais prático estar sentado frente ao seu computador quando contactar a Linha de Ajuda.

Bienvenido a un nuevo mundo LEGO®

En este paquete encontrará un programa informático, que puede utilizar en su ordenador. Antes de que comience a leer el programa propiamente dicho, queremos informarle sobre los aspectos jurídicos en vigor para los programas de ordenadores.

Como suele ser costumbre en el Grupo LEGO®, también hemos sido muy metódicos esta vez a la hora de desarrollar un programa para ordenadores para su nuevo juego LEGO TECHNIC. Hemos dedicado mucho tiempo y esfuerzo para que el programa sea lo mejor posible. Tenía que cumplir con los altos y tradicionales requisitos de calidad para los productos del grupo LEGO. En otras palabras, el programa es de un alto valor, tanto para usted como para nosotros.

Por eso, según la ley, está prohibido copiar programas informáticos. Y en este aspecto hay dos reglas que debe conocer.

Primera regla:

Puede copiar el programa LEGO para uso propio: al instalar el programa, una parte del mismo se transfiere automáticamente a su ordenador. Si ha pagado por el programa o si lo ha adquirido legalmente, ese tipo de copias es aceptable. También puede hacer una copia de reserva del programa, como seguridad en caso de perder el original. Si su ordenador está conectado a otros ordenadores, a través de una red o al internet, no debe permitir que otros usuarios de la red tengan acceso al programa, y no debe almacenar el programa y dejar que otros lo copien. Pero pueden ser varios los usuarios que utilicen el programa en su ordenador.

Segunda regla:

Si le da el juego a otra persona, usted pierde el derecho a utilizarlo. Puede darle el programa LEGO a otras personas o vendérselo. Pero si lo hace, ya no podrá utilizar las copias del programa que queden en su ordenador. La ley prohíbe el préstamo y alquiler de programas informáticos, y usted tampoco puede hacerlo.

Además de estas reglas debería saber que la marca registrada del Grupo LEGO no puede ser libremente utilizada. Las marcas registradas no son sólo palabras. Puede ser símbolos, diseños o la perfilación de un producto. Por ejemplo, el Grupo LEGO considera que el ladrillo LEGO es una marca registrada. Aunque no siempre es el caso, las marcas registradas se dan a conocer por los símbolos : ® o ™ después del nombre. Encontrará más información sobre las reglas jurídicas en el CD-ROM. Siga las instrucciones que aparecen en la pantalla para leer las indicaciones. Si está conectado a la internet puede consultar nuestra página web en la siguiente dirección: <http://www.LEGO.com>, para más información sobre cómo utilizar las marcas del grupo LEGO.

El CyberMaster contiene un protocolo patentado.

Que se divierta con el CD-ROM de LEGO TECHNIC !
Montaje del Hardware

1. Para colocar una batería de 9 voltios en el Tower Unit

- Poner el Tower Unit con la parte posterior hacia arriba. Apretar ligeramente la tapa de la batería, empujarla hacia abajo y en dirección contraria a su posición.
- Introducir una batería de 9 voltios, tal como se indica en la foto.
- Poner la tapa otra vez en su sitio, deslizándola hasta que encaje en la posición correcta.

2. Para instalar las antenas en el Tower Unit

- Las antenas se instalan en la parte superior del Tower Unit - girarlas en el sentido de las agujas del reloj para enroscarlas en su posición.

3. Para conectar el Tower Unit a su PC

- El cable se conecta al fondo de la parte posterior del Tower Unit
- El cable que no está colocado al Tower Unit debe estar unido a un puerto serie libre de su PC. Si es un puerto serie de 9 pin, el cable puede conectarse directamente a su PC. Si, por el contrario, es un puerto de 25 pin, utilizar el conversor adjunto, véase la figura 3.b.

4. Para colocar las seis baterías de 1,5 voltios en el Mobile Unit

- Poner el Mobile Unit con la parte posterior hacia arriba. Apretar ligeramente la tapa de la batería y empujarla hacia la derecha, como se indica en la ilustración.
- Introducir las seis baterías de 1,5 voltios, tal como se indica en la foto.
- Poner la tapa otra vez, desplazándola hasta que encaje en la posición correcta.

5. Para instalar las antenas del Mobile Unit

- Las antenas se instalan en la parte superior del Mobile Unit - girarla en el sentido de las agujas del reloj para enroscarla en su posición.

Instalación del Software

Colocar el CD-ROM en la unidad de disco compacto de su ordenador y seguir las instrucciones que aparecen en pantalla.

Si la unidad de disco compacto de su CD-ROM no apoya el "Autorun" (Autoarranque), pulsar el icono "Mi PC" del escritorio de Windows, después en el icono del CD-ROM y finalmente en el icono de "Setup" (Configuración).

El producto y la seguridad del producto

Al jugar con el CyberMaster, hay que tener en cuenta lo siguiente:

- * Se obtienen mejores resultados utilizando el CyberMaster en suelos con superficies duras como por ejemplo: madera, baldosas, linóleo etc.
- * Puede ocurrir que el CyberMaster no funcione como debiera si se utilizan otros productos de radio-control simultáneamente
- * Puede haber interferencias si se utiliza el CyberMaster en las proximidades de edificios hechos con hormigón armado, o de líneas de alta tensión.
- * El CyberMaster está protegido contra cortocircuitos y sobrecarga, pero las baterías durarán más si se evita un cortocircuito.
- * Utilizar siempre y exclusivamente cables LEGO. No utilizar nunca una parte de su cuerpo como empalme del cable.
- * El motor tiene fusibles para evitar que se caliente demasiado, protegiéndolo contra la sobrecarga
- * Nunca permita que el CyberMaster esté en contacto directo con el agua
- * No colocar nunca el Tower Unit o el Mobile Unit en las proximidades de fuentes de calor o directamente al sol.
- * No coger el Tower Unit ni el Mobile Unit por las antenas.

Baterías

Se necesitan seis baterías de 1,5 voltios para el Mobile Unit y una batería de 9 voltios de unidad de energía para el Tower Unit. Recomendamos el uso de baterías alcalinas. No mezclar nunca diferentes tipos de batería (alcalina, estándar y recargables), ni utilizar una mezcla de baterías nuevas y gastadas en el Mobile Unit. Si las baterías están inertes o si el CyberMaster no se utiliza por un período de tiempo prolongado, acordarse de quitar las baterías del Tower Unit y del Mobile Unit - baterías con fugas pueden estropear las unidades.

Se pueden utilizar baterías recargables en ambos.

Las baterías deben ser recargadas en presencia de un adulto y sólo en cargadores aprobados.

Las baterías recargables no pueden ni deben ser recargadas mientras estén en el interior del Mobile Unit.

No intentar nunca recargar baterías no recargables.

Localización de fallos

Si tiene problemas con el Mobile Unit o con el Tower Unit, el primer paso es ponerlos a prueba. Se pueden poner a prueba en la Locjer Room del Coliseum, en la Línea de montaje en el Área 15 o en el Joe's Garaje.

Si el CyberMaster está demasiado lejos del Tower Unit (el transmisor), la señal será débil y el modelo no podrá reaccionar. Si sucediera esto, aproximar el modelo al Tower Unit. El radio de acción máximo está entre 5 y 10 metros, según la calidad de recepción dentro de la habitación.

Si hay problemas en mantener el contacto por radio con The Crusher, intentar cambiar la posición de las dos antenas, véase la figura 6 página 20.

Si el Mobile Unit no reacciona al pulsar el botón On/Off o al pulsar el botón Run (la reacción se indica mediante un sonido o cuando la luz se enciende y apaga o cambia de color), es que ha habido un fallo. Para resolverlo, quite las baterías y vuélvalas a colocar.

O, si el problema está relacionado con el CD-ROM o el software, ponerse en contacto con nosotros para más asistencia.

Línea de ayuda

Si tiene problemas con el software de LEGO, leer por favor la sección de Localización de fallos.

Si esto no soluciona el problema, ponerse en contacto con nosotros, llamando al siguiente número de teléfono:

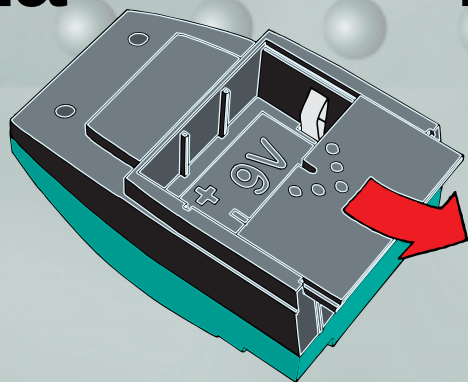
España: Número de teléfono: (91) 40 69 024

Para poder ayudarle con rapidez, rogamos tengan preparados los siguiente datos antes de llamar:

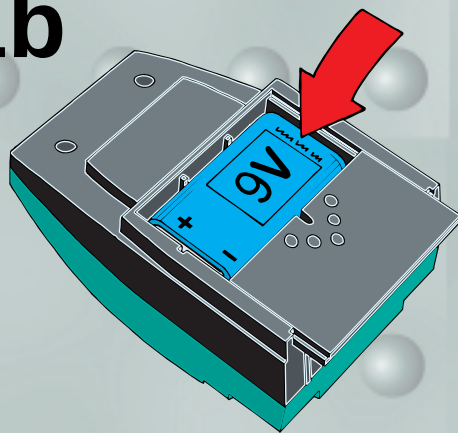
1. La versión de CD-ROM (impresa en el CD-ROM)
2. La version de Windows de su ordenador
3. Detalles de la tarjeta de sonido y tarjeta gráfica instaladas en su ordenador (si es posible)
4. La cantidad de RAM y el espacio libre en su ordenador
5. El mensaje exacto de error que aparece en la pantalla (si el problema ha causado un mensaje de error)

Para facilitarnos la labor, siéntese delante del ordenador cuando llame a la Línea de Ayuda.

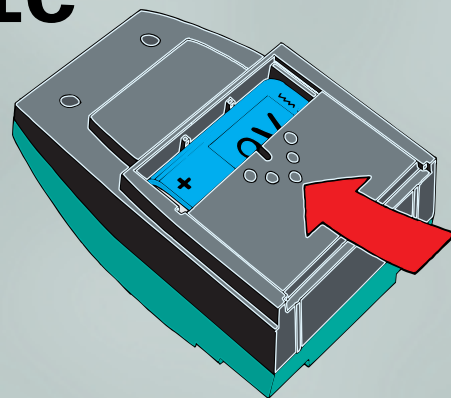
1a



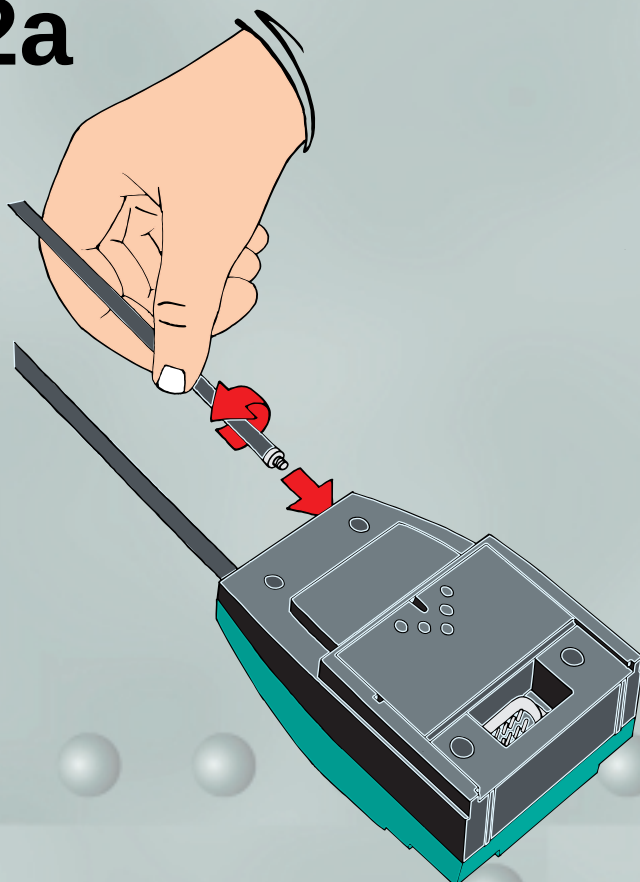
1b



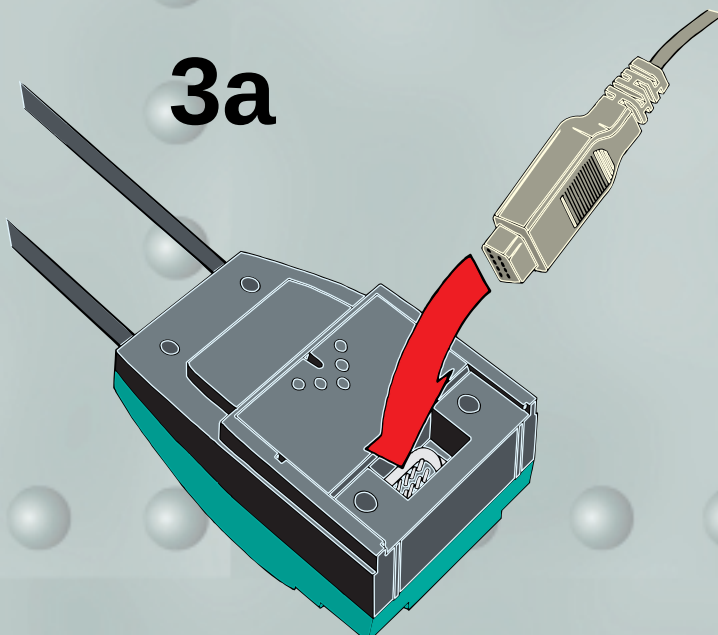
1c



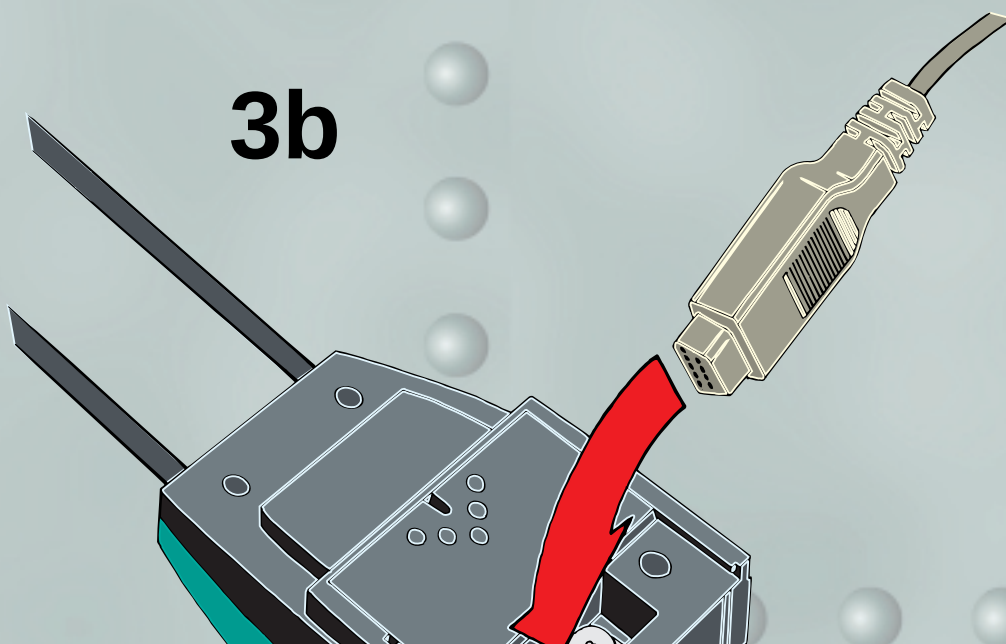
2a



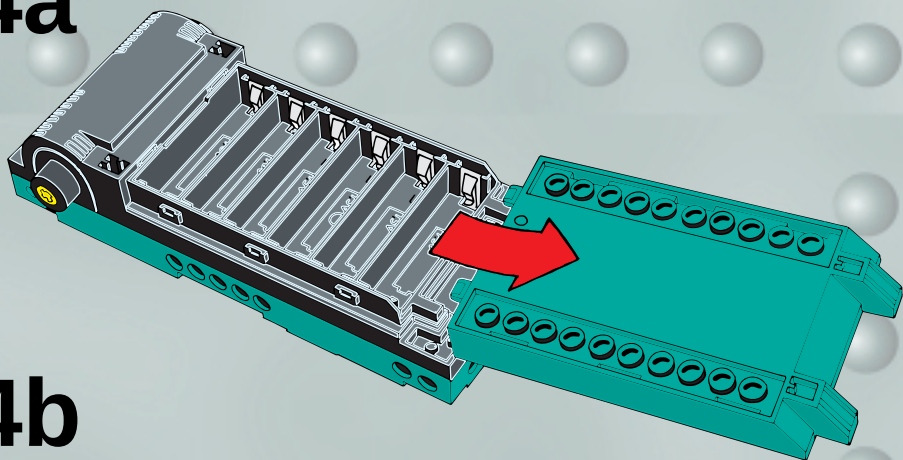
3a



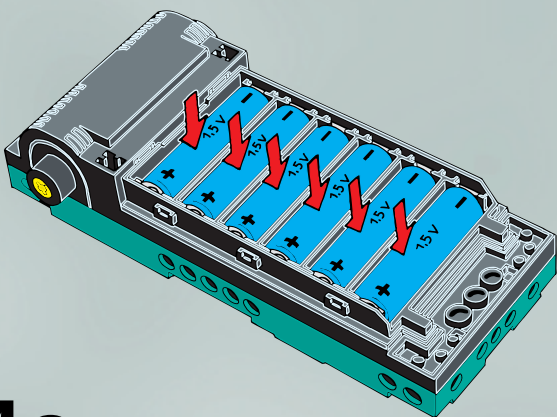
3b



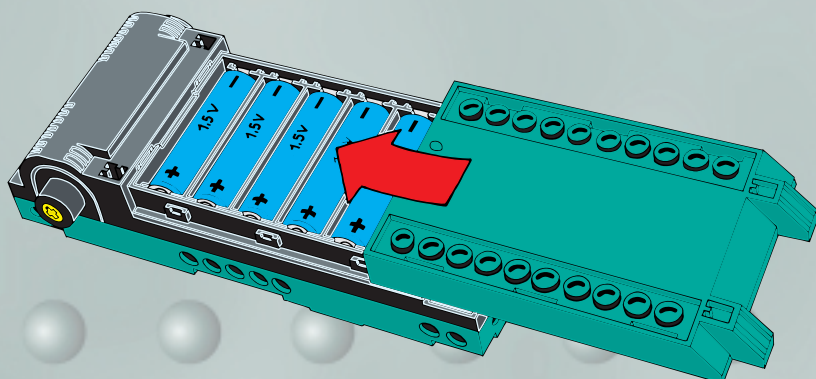
4a



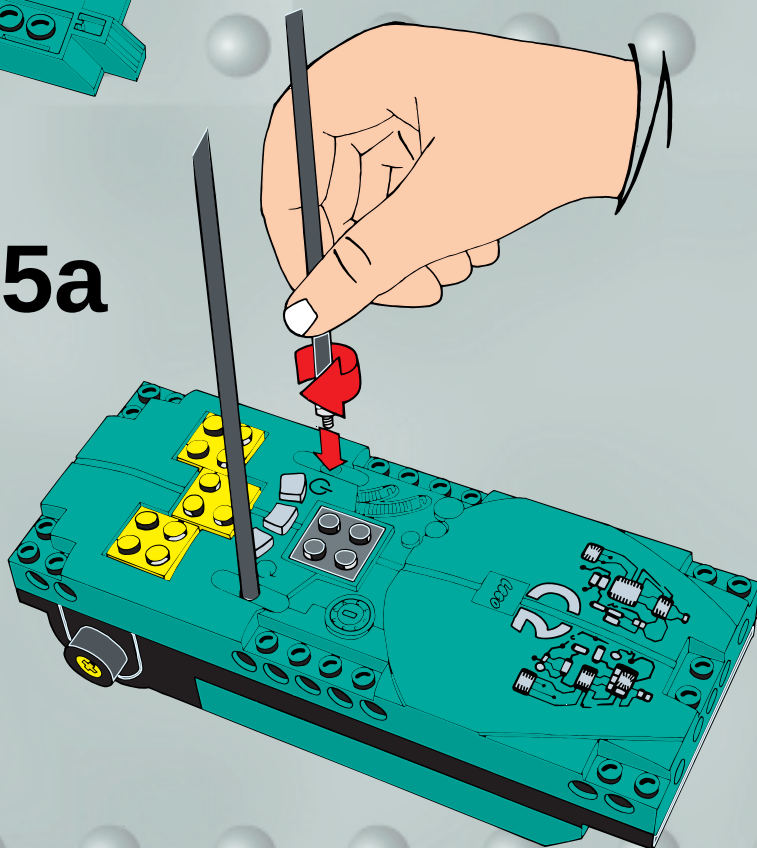
4b



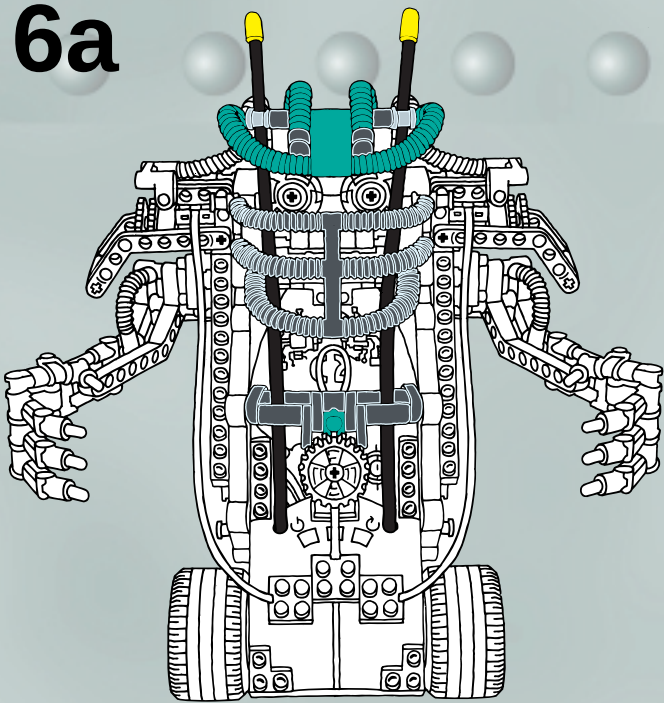
4c



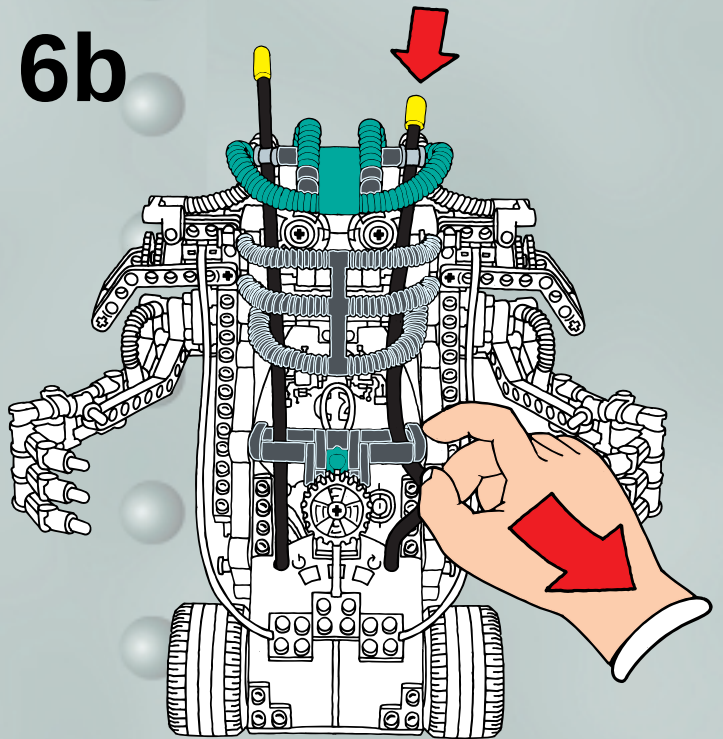
5a



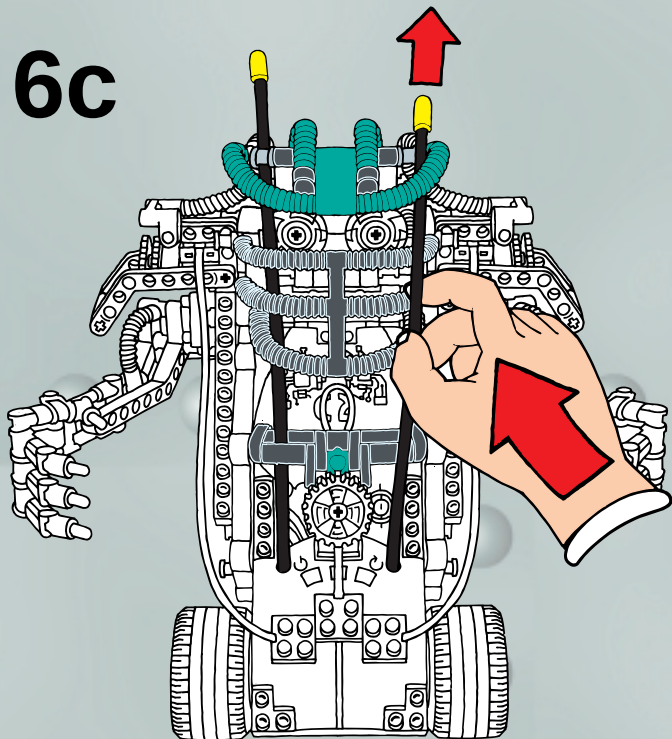
6a



6b



6c



6d

